**В.Н.Грац**

**учитель музыки**

**МАОУ Гимназия №2 г.Балаково**

**Саратовская обл.**

**Использование инновационных технологий и метода проектов на уроках музыки.**

В современном мире технический прогресс развивается очень активно, с каждым днем появляются все более новые и новые технологии. Почти каждый современный человек имеет дома компьютер, сотовый телефон, умеет обращаться с фото- и видеокамерами. Практически в каждой школе есть компьютер или компьютерный класс. Человечество использует новые технологии себе во благо, в том числе, и для обучения.

Использование современных технологий возможно и необходимо на уроках музыки, ведь применение мультимедийных средств, формирует условия для развития инновационного мышления школьника. Кроме того обеспечивает возможность в процессе изучения художественно-эстетических дисциплин в учебных заведениях и при самостоятельной работе создать предпосылки для интеллектуального и личностного развития учащихся и оптимизации образовательного процесса, развитию творческой компетентности учащихся.

На сегодняшний день существует много различных электронных изданий, которые могут быть использованы в музыкально-образовательной деятельности. Важно определить назначение электронного издания музыкально-образовательной направленности по цели (обучающее, развивающее, игровое) и по содержанию (электронная энциклопедия, интерактивная музыкальная игра…).

Условно их можно разделить на следующие группы:

* информативные – энциклопедии: классической музыки, популярной музыки, шансона, джаза, музыкальных инструментов, театра, балета и др.

Достоинством данных программ является большой объем предлагаемой информации, так “Энциклопедия классической музыки” включает 278 статей о композиторах всех стран, 209 музыкальных фрагментов самых известных произведений и описание их содержания, показаны в анимации 44 музыкальных инструмента и даны образцы их звучания, 121 статья познакомит с самыми известными исполнителями всего мира. Не забыли авторы рассказать о десяти основных жанрах музыки (опера, балет, оперетта, симфония, концерт, соната, фортепианная музыка, камерно-инструментальная музыка, кантаты и оратории, песни и романсы) с иллюстрациями, видеофрагментами и отрывками музыкального звучания. При желании можно воспользоваться словарём, где в 489 статьях можно найти все самые необходимые знания. Можно совершить 12 виртуальных экскурсий по странам мира и познакомиться с их музыкальной культурой. При помощи 150 вопросов викторины можно самостоятельно оценить уровень своих музыкальных знаний;

* тематические – обучающе-развивающие: М.П.Мусоргский “Картинки с выставки”, П.И.Чайковский “Щелкунчик”, “Времена года”, К. Сен-Санс “Карнавал животных” и др. Данные программы с помощью анимации, трехмерной графики в интересной форме знакомят нас с содержанием и музыкальными особенностями и художественными образами отдельных произведений выдающихся мировых композиторов;
* - образовательно-игровые – “Учись рисуя”, “Клиффорд. Угадай мелодию”, “Музыкальный класс” и др. Так “Музыкальный класс” - программа, где с помощью многочисленных игр дети получают знания, предусмотренные федеральной программой по музыке. Курс “Теория музыки” поможет учащимся узнать и понять основные термины музыкальной грамоты – нота, тон, интервал, мелодия, гармония, ритм и многие другие. Игра “Крестики-нолики” самым внимательным ученикам позволит обыграть компьютер, правильно угадав музыкальные инструменты, ноты, паузы. “Музыкальные кубики” позволят собрать мелодию, а “Музыкальный диктант” поможет проверить свой музыкальный слух и память. Приложение “История музыкальных инструментов” поможет не только узнать, какие существуют музыкальные инструменты, но и услышать их звучание. “Компьютерное фортепиано” даёт возможность исполнить любую мелодию на клавиатуре компьютера, используя самые различные инструменты (арфа, кларнет, труба, барабан, гитара, фортепиано, синтезатор, колокольчики и литавры). С помощью “Киберсинтезатора” можно создать свою собственную композицию в стиле “Рок”, “Техно”, “Рок-н-ролл”, “Кантри” и “Латинос”;
* фонотека – записи музыкальных произведений: подборки по странам, композиторам, жанрам;
* фонограммы песен разучиваемых учащимися.

Кроме того необходимо отметить что одним из способов развития творческой компетентности у учащихся является создание цифрового образовательного продукта, используя программы Power Point и Movie Maker. В программе Power Point учителем и учениками составляются презентации, которые позволяют создать информационную поддержку при подготовке, проведении уроков музыки, а также во внеклассной работе. Презентация позволяет учителю и ученикам иллюстрировать свой рассказ. Очень часто на уроках музыки применяются такие формы работы, как подготовка учениками докладов и рефератов. Появление Интернета и наличие в нем текстовой и иной информации позволяет учащимся довольно легко получить интересующий их материал и монотонно рассказать его на уроке. При работе над презентацией в программе Power Point это становится невозможным. Для подготовки презентации ученик должен провести огромную научно-исследовательскую работу, использовать большое количество источников информации, что позволяет избежать шаблонов и превратить каждую работу в продукт индивидуального творчества. Ученик при создании каждого слайда в презентации превращается в компьютерного художника (слайд должен быть красивым и отражать внутреннее отношение автора к излагаемому вопросу). Данный вид учебной деятельности позволяет развивать у ученика логическое мышление, формирует навыки. Ранее бесцветные, порой не подкрепляемые даже иллюстрациями, выступления превращаются в яркие и запоминающиеся. В процессе демонстрации презентации ученики приобретают опыт публичных выступлений, который, безусловно, пригодится в их дальнейшей жизни. Включается элемент соревнования, что позволяет повысить самооценку ученика, т.к. умение работать с компьютером является одним из элементов современной молодежной культуры.

При закреплении знаний, используя программу Power Point, можно организовать групповую деятельность учащихся: совместное творчество по созданию слайдов учителя и учеников создает благоприятный психологический климат, формирует умение работать в группе. Это неформальный пример педагогики сотрудничества.

Также с помощью разнообразных технологий, реализуется гуманистическая философия образования, целью которых является не только трансляция знаний, а выявление, развитие, рост творческих интересов и способностей каждого ребенка, стимулирование его самостоятельной продуктивной учебной деятельности. Одной из таких технологий и является проектная методика. Сегодня метод проектов позволяет эффективно решать задачи личностно-ориентированного подхода в обучении подрастающего поколения. В европейских языках слово "проект" заимствовано из латыни: причастие projectus означает "выброшенный вперед", "выступающий", «бросающийся в глаза». Действительно, этот метод заслуживает внимания, «бросается в глаза».

Проектная методика характеризуется высокой коммуникативностью и предполагает выражение учащимися своих собственных мнений, чувств, мыслей, активное включение в реальную деятельность, принятие личной ответственности за продвижение в обучении. С помощью проектной методики на уроке можно достичь сразу нескольких целей - побудить ребенка к творчеству, закрепить изученный материал, создать на уроке атмосферу праздника и украсить кабинет красочными работами детей. Подготовить, оформить и представить проект – дело гораздо более долгое, чем выполнение традиционных заданий. Проект ценен тем, что в ходе его выполнения, школьники учатся самостоятельно приобретать знания, получать опыт познавательной и учебной деятельности.

Отличительная черта проектной методики - особая форма организации. Организуя работу над проектом важно соблюсти несколько условий:

1.Проблема, предлагаемая ученикам, формулируется так, чтобы ориентировать учеников на привлечение фактов из смежных областей знаний и разнообразных источников информации. Необходимо вовлечь в работу всех учащихся класса, предложив каждому задания с учетом уровня его подготовки.

2.Выполнение проекта связано с поиском новой, дополнительной информации, обсуждением этой информации, и ее документированием, выбором способов реализации проекта (это могут быть рисунки, поделки, викторины, презентации и др.).

В своей практике я использую следующие виды проектов:

**Игровые** – ролевые проекты, например, драматизация песен. Ролевая игра имеет большое значение для развития личности школьника: принимая на себя различные роли, он сопереживает, начинает ориентироваться в отношениях между людьми, проявляет заложенные в нем творческие возможности.

**Информативно-исследовательские проекты** - рефераты, презентации. Например, «Виды русских народных песен», «Жизнь и творчество композитора», «История одного музыкального инструмента».

**Сценарные проекты** - внеклассное мероприятие для школы или отдельного класса (подготовка и проведение концертов, смотров-конкурсов, фестивалей и т.д.).

**Творческие проекты** – создание видеоклипа в программе Movie Maker.

Одни проекты оформляются дома самостоятельно, другие, требующие помощи со стороны учителя, создаются в классе. Главное – не подавлять инициативу ребят, с уважением относится к любой идее, создавать ситуацию «успеха». Кроме того, самостоятельный выбор содержания и способов деятельности способствует развитию эмоциональной сферы личности, ее способностей, склонностей, интересов. Ориентируясь на те цели и задачи, которые стоят перед учителем музыки, и, зная запросы учащихся в современном мире, я и применяю в своей работе данную методику.

(Опыт работы в школе показал, что в развитии интереса к предмету нельзя полагаться только на содержание изучаемого материала. Если учащиеся не вовлечены в активную деятельность, то любой материал вызовет у них созерцательный интерес к предмету. Для того чтобы разбудить в школьниках активную деятельность, им нужно предложить проблему интересную и значимую. Метод проектов позволяет школьникам перейти от усвоения готовых знаний к их осознанному приобретению.)

Применение компьютера и других технических средств на уроке музыки – это не самоцель. Развитие общества сегодня диктует необходимость использовать новые информационные технологии во всех сферах жизни. Современная школа не должна отставать от требований времени, а значит, современный учитель должен использовать компьютер в своей деятельности, т.к. главная задача школы - воспитать новое поколение грамотных, думающих, умеющих самостоятельно получать знания граждан.

Применяя новые информационные технологии на уроке музыки, нельзя забывать о том, что это урок общения с искусством. Вот почему так важно не “подменить” его общением с компьютером, не “засушить” урок, не превратить его в технический практикум. Для этого есть уроки информатики. Увлечённый новой методикой, мудрый учитель использует только те её открытия, которые помогут раскрыть, развить и реализовать способности ребёнка.